

スーパーファミコン[®]



SUPER FAMICOM[®]
LICENSED BY NINTENDO

とりあつかいせつめいしよ
取扱説明書

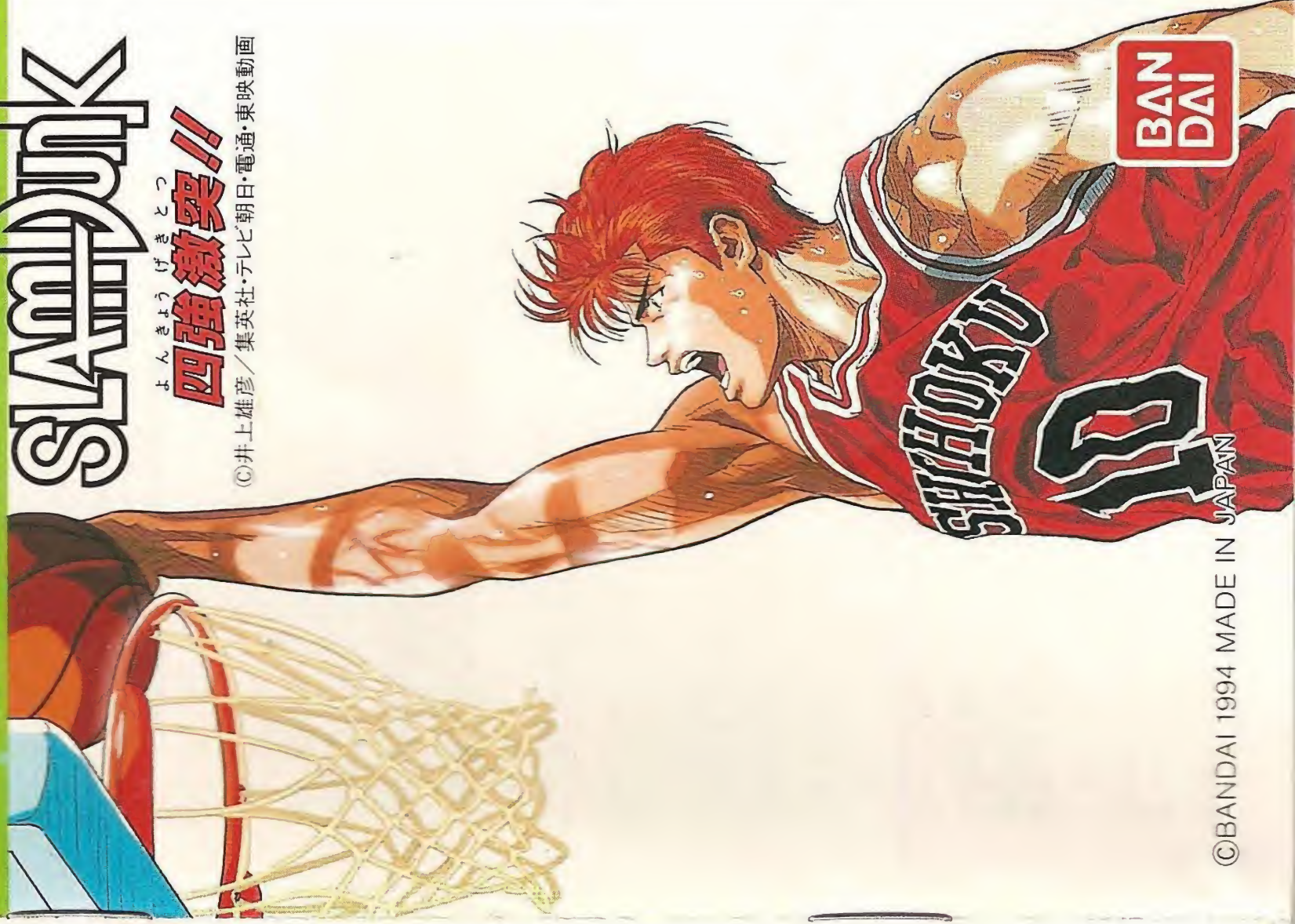
SHVC-UX

From TV
animation

SLAM DUNK

よんきようげきとつ
四強激突!!

©井上雄彦／集英社・テレビ朝日・電通・東映動画



BAN
DAI

©BANDAI 1994 MADE IN JAPAN

ごあいさつ

このたびは、任天堂スーパーファミコン専用ソフト「テレビアニメ スラムダンク 四強激突!!」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。



使用上のご注意

- 1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 2) テレビ画面からできるだけ離れてゲームしてください。
- 3) 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分~15分の小休止をしてください。
- 4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いシヨツクを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 5) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 7) カセットの着脱時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
- 8) このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリコンコンピュータでは使用できません。
- 9) スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)を接続すると残像現象(画面やケ)が生ずるため接続しないでください。
- 10) ゲームを始めると、圧縮データを展開する黒い画面が、しばらく表示されます。故障等ではありません。

健康上の安全に関するご注意

つかれた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

CONTENTS

もくじ

ストーリー.....	2
登場キャラクターの紹介.....	4
コントローラーの基本操作.....	9
ゲームの準備.....	10
ストーリーモード.....	11
エキジビションモード.....	12
サウンドテスト.....	13
ポジションとその性格.....	14
ゲームを始める前に.....	16
ゲームの進め方.....	20
プレイビジュアル画面.....	23
1.ジャンプボール画面.....	23
2.マンツーマン画面.....	24
3.速攻画面.....	26
4.ゴール下画面.....	27
5.ミドルシュート画面.....	28
6.3Pシュート画面.....	28
7.レイアップシュート画面.....	29
8.リバウンド画面.....	30
9.フリースロー画面.....	31
タイムアウト・メンバーチェンジ.....	32
ストーリーモードの特訓.....	36
スペシャルテクニク伝授.....	37

中学3年間でなんと50人もの女の子にフラレ続け
た桜木花道。桜満開の4月、湘北高校へ入学しまし
た。世の中は春だというのに、心は以前冬のまま。
それというのも、50人目の女の子の「私、バスケッ
ト部の小田君が好きなの」とフラれたのが尾を引い
ているからです。そんな時、バスケットという言葉
が禁句の花道に、よりによって「バスケットはお好
きですか?」と声をかけてきた女の子が…………。

怒り爆発の花道かと思いきや、なんとその子が超
カワイイ娘だったから、さあ、大変。50人にフラレ
続けた花道の恋の炎が再び燃え上がりました。その



子^なの名は赤木晴子^{あかぎはるこ}。

晴子^{はるこ}と一緒に^{いっしょ}に登下校^{とうげこう}するのを夢見^{ゆめみ}てバスケット部^ぶへの入部^{にゅうぶ}を決心^{けっしん}した花道^{はなみち}ですが、もちろんバスケットのバ^じの字^じも知りません。悪戦苦闘^{あくせんくとう}で晴子^{はるこ}の兄^{あに}・バスケ^{やぶ}ット部^ぶキャプテン^{あかぎ}の赤木剛憲^{あきぎたけのり}を奇跡^{きせき}的に打ち破^{やぶ}り、なんとかバスケットマン^{はなみち}になれた花道^{はなみち}の前^{まえ}に今^{こん}度は、晴子^{はるこ}の憧^{あこが}れのスーパースター^{あらかわ}流川^{るかわ}が現れまし
た……………。

ガンバレ花道^{はなみち}！憧^{あこが}れの晴子^{はるこ}さんの目^めの前^{まえ}で豪快^{ごうかい}なダンク^きを決める日^ひまで、厳しい練習^{れんしゅう}に耐^たえ抜^ぬくんのだ！



《湘北高校》



桜木花道

赤い髪をなびかせた我らがヒーロー／バスケットの技術はまだまだ素人だが、その素質ははかりしれない。ジャンプ力抜群、パワーたっぷり、発展途上のパワーフォワード！



赤木剛憲

パワー派のセンタープレイヤー。リバウンド、シュートカットなど長身をフルにいかし、力でゴリラダンクを決める／ひたむきに、真剣にバスケットを愛する。



流川楓

超高校級のスモルフォワード。なんでもこなすオールラウンドプレイヤー。目を見張るスーパープレイで得点をあげる。無口で性格が表に出にくいのが、とっても意地っ張り。



宮城リョータ

電光石火のドリブルとパス、絶妙のフェイクを織り混ぜながらゲームを組み立てるポイントガード。湘北マネージャー彩子にゾッコン。



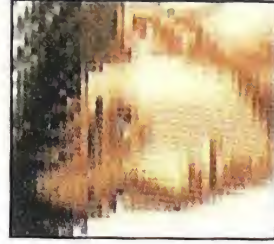
みつ い ひろし
三井 寿

正確なシュート力^{りよく}は中距離^{ちゆうきよ}・長距離^{ちようきよ}でも力を
発揮^{はつき}し、外^{そと}からのシュートを狙^{ねら}うシューテイ
ングガード。中学時代^{ちゅうがくじだい}は神奈川^{かながわ}県で最優秀選
手^{しゅ}に選ばれた。



こ ぐれ きみのぶ
木暮 公延

チームを影^{かげ}で支^さえる副キャプテン。オールラ
ウンドに動けるスモールフォワード。



やす だ
安田 宮城

宮城^{みやぎ}がない時^{とき}、ポイントガードをつとめる。
外^{そと}からのシュートは宮城^{みやぎ}よりもうまいが、強
気^きのプレイができないやさ男。



しお ざき
潮崎 素早

素早^{すばや}い動きと、鋭いカットインで敵陣^{てきじん}に切り
込むセカンドガード。シュートはよくはずす。



藤真健司
監督を兼任するチームの司令塔。キレのいい攻めとパスワークが光るサウスポールのポイントガード。監督の冷静さと、アグレッシブなプレイヤーの両面を持つ。



花形透
長身を生かし、パワーよりもテクニクで勝負。頭脳プレイが際立つセンタープレイヤー。



長谷川一志
ひたむきな練習で身につけた実力はトップクラス。堅いディフェンスのフォワード。



高野昭一
長身を生かした守りと攻め、特に攻めは積極的な姿勢のセンターフォワード。



永野満
守備力の高い長身プレイヤー。攻の高野、守の永野として翔陽を支える。



伊藤卓
身長180cmという大型ガード。藤間が監督を務める場合、チームのゲームメーカーとなる。



うおすみじゅん
魚住純

2メーターを越える長身を生かしたダブルハンドダנק、シュートカット、リバウンドなど陵南の制空権を握る。湘北・赤木にひけを取らないパワー派のセンター。



せんだうめい
仙道彰

神奈川No.1の座を継ぐといわれ、そのバスケットセンスは天才とまでいわれる。コンビネーション攻撃や、単独の速攻など、オールラウンドに動けるフォワード。



こしの ひろあき
越野宏明

コート狭しと、よく動き回る。プレイは常に強気の姿勢、ここ一番の3Pシュートを狙ってくるガード。



うえくさともゆき
植草智之

派手さはないが、スピーディな動きで堅実なプレイをする。チームをサポートするガード。



ふくだ きつちよう
福田吉兆

仙道とのコンビネーション攻撃は一級品。アリウープや多彩なダנקができる男。ディフェンスは全く期待できないが、それをおぎなつて余りある陵南トップクラスの得点力を持つ。



いけがみりようじ
池上亮二

堅実なディフェンスには定評があり、守備堅めには必要不可欠なフォワード。



まもりしんいち
牧紳一

ゴールに対する執念と、どんなコンタクトでも崩れないボディコントロールは見事の一言。王者・海南大付属を支えてきた防御力抜群のガード。得意技はペネトレイト。



じんそういちろう
神宗一郎

毎日500本のシュート練習を欠かさない、抜群のシュート率を誇るシューティングガード。あらゆる距離からのシュートに高い成功率を誇る、全チーム中NO.1シューター。



きよたのぶなが
清田信長

調子の良さと目立ちたがりやの性格は花道以上か？抜群のジャンプ力、目を見張るスーパードリブル、リバウンドからの速攻が得意なスモールフォワード。



たかさがかずま
高砂一馬

パワー、テクニクともにバランスの取れたセンタープレイヤー。パワフルなダンクもできる長身で、ゴール下を守る。



むとうただし
武藤正

王者・海南大付属のスターティング5に名を連ねるだけあって、堅実なプレイでチームを支えるフォワード。

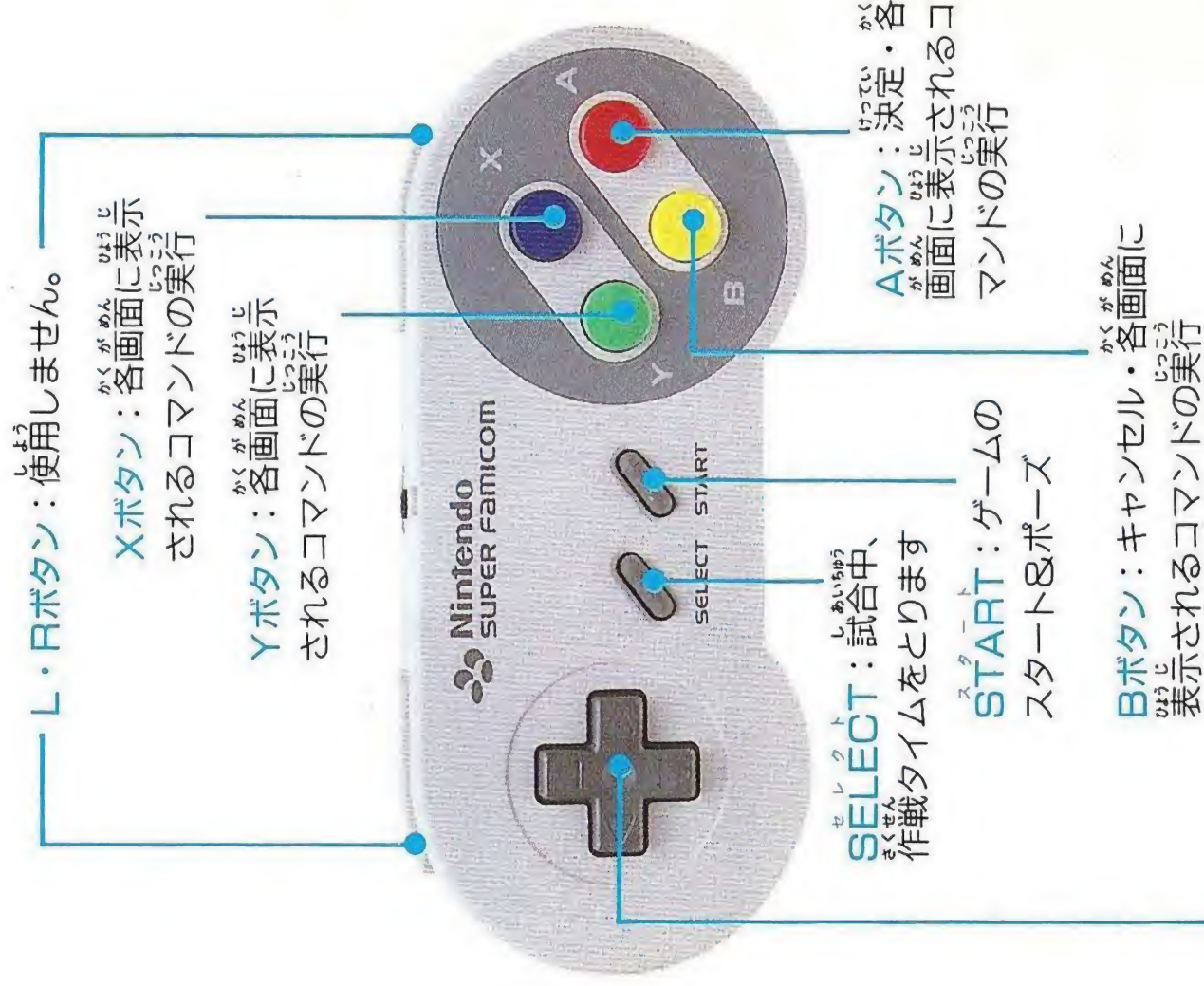


みやますよし のり
宮益義範

3P、ミドルなど遠中距離からのシュートは、神に続き県下でも高い実力。外からのポイントゲッター・シューティングガード。ただし、外からのシュート以外はまるでダメ。

コントローラーの基本操作

このゲームは2人での対戦プレイが可能です。2人でプレイする時は、スーパーファミコン本体のコントローラーコネクタ②にもコントローラーを接続してください。

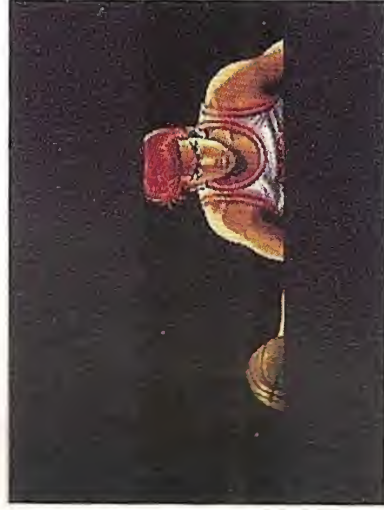


※詳しくは各プレイビジュアル画面をご覧ください。

ゲームの準備

スーパーファミコン本体にROMカセットを正しくセットし、電源スイッチをONにするとオープニングデモが現れ、続いてタイトル画面が現れます。STARTボタンを押すとモードセレクト画面になります。

※オープニングデモ表示中にSTARTボタンを押すと、タイトル画面にスキップすることができます。



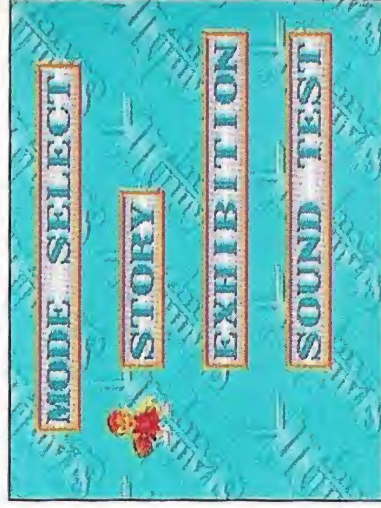
MODE SELECT (モードセレクト) 画面

ゲームのモードを選択します。

STORY (ストーリー): 1人プレイ専用です。原作をもとに試合や練習などを行います。

EXHIBITION (エキジビション): 1人対コンピュータ、2人プレイなどが可能な試合だけのモードです。4チーム総当たりのリーグ戦も可能です。

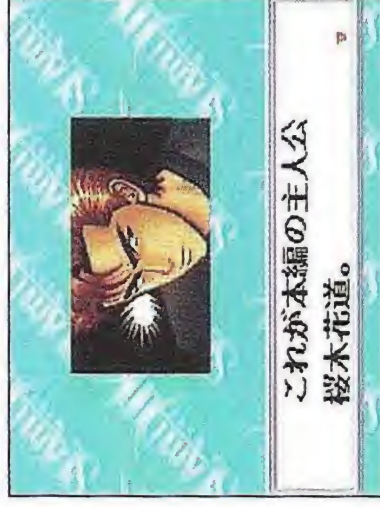
SOUND TEST (サウンドテスト): SE (効果音) のテストやBGMが聴けます。



ストーリーモード

ストーリーモードは、主人公桜木花道を中心にグラフィックやバペットデモを織り混ぜながら展開してゆくモードです。ゲーム中には4つの試合と5つの特訓があり、その結果によってパスワードが変わり、その後の能力が変わります。

※ストーリーモードの場合、試合時間は前後半20分間です。



START(スタート)：ゲームを初めからする場合に選択します。

PASSWORD(パスワード)：ストーリーの途中にパスワードが表示されます。その言葉を覚えておけば、次回始める時にその場面からゲームを再開することができます。✚キーで文字を選び、Aボタンで決定します(Bボタンでキャンセル)。パスワードを入力したら、ENDマークを選び、Aボタンを押します。間違ったパスワードを入力するとゲームはスタートできません。

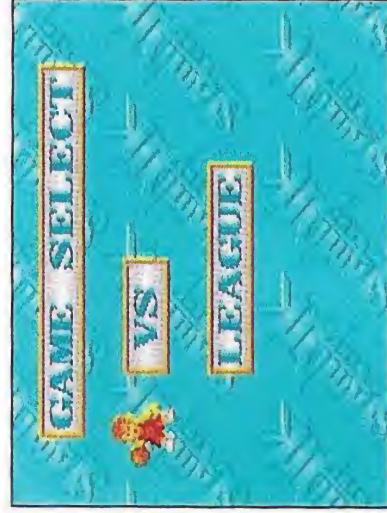
GAME LEVEL(ゲームレベル)：EASY、NORMAL、HARDの3段階からゲームのレベルを選択することができます。

ワンポイント・アドバイス

パスワードは練習や試合の結果によって違います。良い成績でいくほど強いチームになっていくので、楽に勝とうと思うなら、一つ一つの練習、試合をしっかりやっていると良いでしょう。

エキジビションモード

エキジビションモードはいわゆる練習試合モードです。湘北高校、陵南高校、翔陽高校、海南大附属高校の4チームの中から自分がプレイしたいチームを選び、1試合だけの対戦をしたり、総当たりのリーグ戦を行ったりします。もちろんコンピュータとの対戦の他に2人で遊べる白熱の2人用モードもあります。



VS

GAMESELECT(ゲームセレクト): 1試合だけのモードです。1人でプレイするか(1PVS.COM)、2人でプレイするか(1PVS2P)を決めます。

TEAMSELECT(チームセレクト): どのチームで戦うかを決めます。✚キーでチームを選択し、Aボタンで決定します。2人プレイの時はコントローラー②で同様にチームを決定します。

GAME LEVEL(ゲームレベル): EASY、NORMAL、HARDの3段階からゲームのレベルを選択することができます。

TIME SET (タイムセット): 試合の時間を5分(前後半計10分)、10分(前後半計20分)、20分(前後半計40分)の中から選ぶことができます。

※すべてを選択するとゲームがスタートします。

LEAGUE(リーグ)

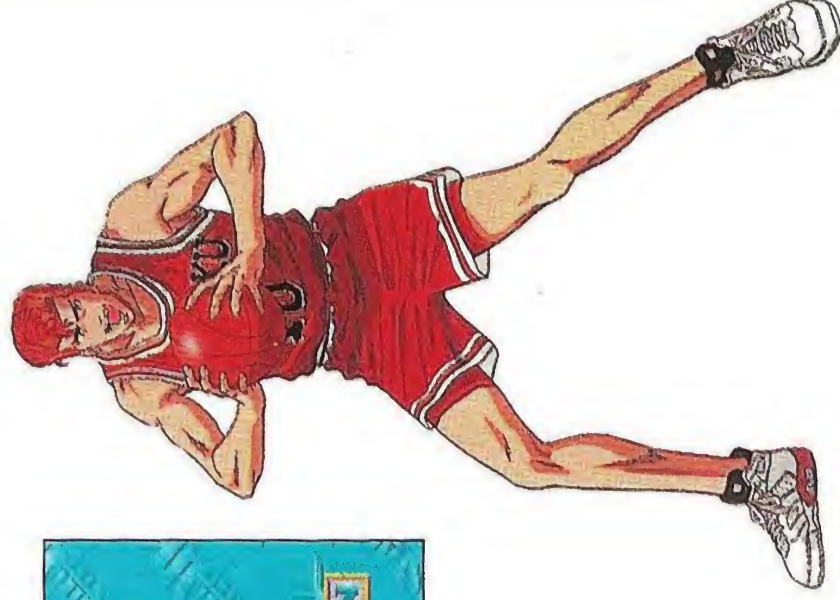
3試合^{しあい}行う^{おこな}4チームの総^{そう}当^あたりモードです。自分^{じぶん}以外の3チームはコンピュータとの対戦^{たいせん}になります。

※VSと同じようにTIME SET^{タイムセット}をするとリーグ表^{ひょう}が現^{あら}われ、ゲームがスタートします。

サウンドテスト

ゲーム中のBGM、SEを聴^きいたり、ステレオ^{ステレオ}のON/OFF^{オン/オフ}を設定^{せってい}できます。+キーの上下^{じやうげ}で項目^{こうもく}を選択^{せんたく}し、+キーの左右^{さゆう}で設定^{せってい}を変更^{へんこう}します。

BGM^{ビージーエム} / ゲーム中の音楽^{おんがく}
SE^{せえ} / ゲーム中の効果音^{こうかおん}
STEREO^{ステレオ} / ステレオで聴^きく場合はON、モノラルで聴^きく場合はOFF^{オフ}を選びます



ポジションとその性格

バスケットボールのポジションは大きく分けて3つ、G=ガード、C=センター、F=フォワードです。
G=ガード：相手コートへボールを運び、ゲーム全体を組み立てる。

PG/ポイントガード：フリーになっていて選手を見つけてるのが特に上手なガード。

SG/シューティングガード：すきあらばロングシュートも打てるガード。

C=センター：一般に一番背の高い選手がなり、攻守ともゴール下のリバウンド争いに参加し、近距離でのシュートが確実に決められる。ポストプレイの要。

F=フォワード：アシストパスを受けシュートを狙うポイントゲッター。

SF/スモールフォワード：なんでもできるオールラウンド型のフォワード。

PF/パワーフォワード：リバウンド争いに参加するパワーあふれるフォワード。

CF/センターフォワード：ポストプレイもできるセンタースタイルのフォワード。

ゲームの組み立て方

ガードがボールを相手陣内まで持ち込み、フリーになったフォワードへアシストパス。フォワードのシュートがはずれたら、センターがリバウンドを取りに行き、ゴールへねじ込んだり、速攻で逆に攻撃したりします。

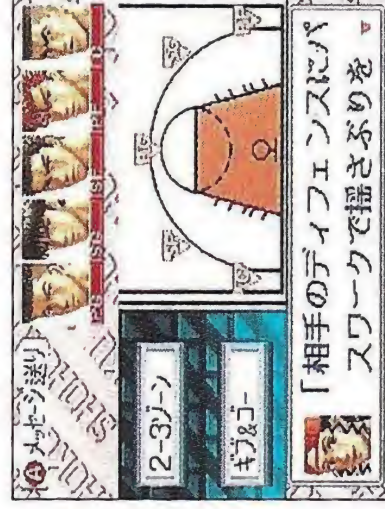
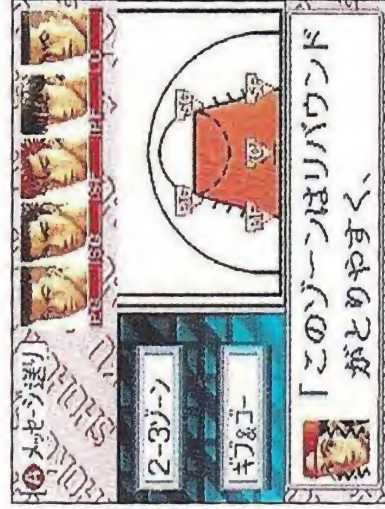
スターティング5とフォーメーションの決定

試合を始める前に、まずスターティング5とオフエンス・ディフェンスのフォーメーションを決定します。

✚キーで選手を選び、Aボタンで選択、さらにAボタンを押して決定します。選んだ選手はXボタンでキャンセルできます。選手を選ぶと、画面左のチームデータが増え、5人選ぶとチームの総合力を見ることができます。また、オートコマンドで全員を選ぶこともできます。



次に、Bボタンでディフェンス、Xボタンでオフエンスのフォーメーションを決めます。それぞれのフォーメーションを選択すると画面上コートにその形が表示され、Aボタンでアドバイス聞くことができます。フォーメーションを選んだら、Yボタンで前のコマンドに戻してください。何も決めずにYボタンを押すとおすめのフォーメーションになります。



※各チームによって使えるフォーメーションが決まっています。

ゲームを始める前に

バスケットボール基礎知識

バスケットボールはハーフタイムをはさんで前後半同じ時間戦い得点の多かったチームが勝ちとなります。得点が同点の場合は5分間の延長戦となります。通常のシュートは2点、3ポイントゾーンからのシュートは3点、フリースローでは1点獲得できます。

バスケットコートの基礎知識

バスケットのコートを攻撃側から見た場合、敵陣地内に攻め込んだ時のコート半分をフロントコート、自分の陣地内にいる時のコート半分以上をバックコートと呼びます。ゲーム中のリーダー画面も、攻め込んだ時はフロントコート画面に、自分の陣地内にいる時はバックコート画面になります。

例：湘北高校攻撃の場合

フロントコート



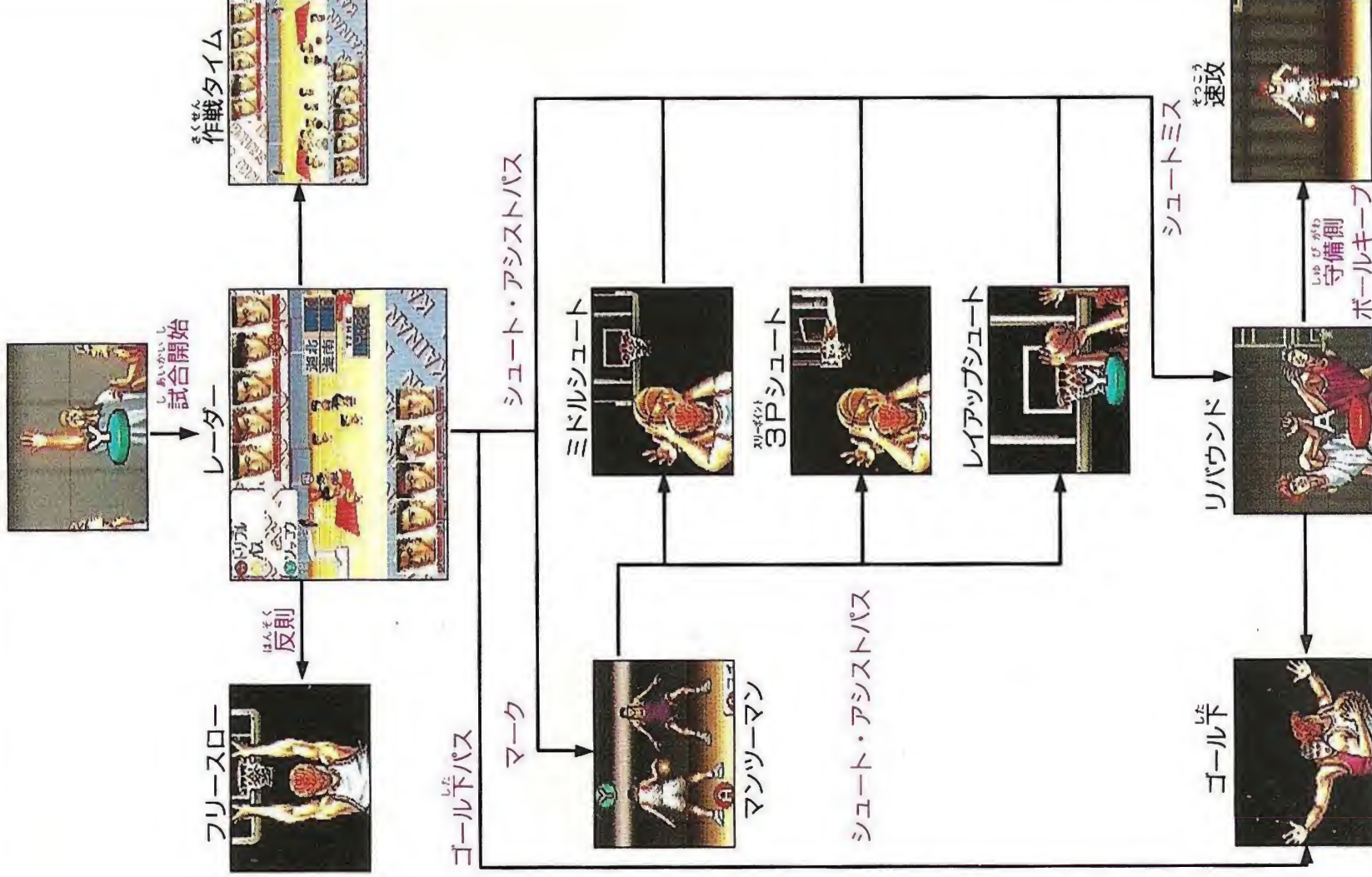
バックコート



ゲームの画面チャート

ゲームはリーダー画面を中心に、9つのプレイビジュアル画面と作戦タイム画面で構成されています。

ジャンプボール



ゲーム中のファールについて

このゲームでは、実際のバスケットボールのルールを、ゲーム用にしておいていきます。また、イージーモードはバックス以外のファールはありません。

1. パーソナルファール

主にマンツーマン画面やシュート画面時に起こります。審判が「何のファール」、「誰がファールした」「その処置」を示して相手のフリースローになったり、スローインになります。

チャージング：相手に無理に当たった場合。

ハッキング：相手の手や腕、その他の部分を叩いた場合。

ワンポイント・アドバイス

このゲームでは、パーソナルファールが4回になった選手は、退場をおそれて能力が下がります。メンバーチェンジが有効かも？

2. バイオレーション

下の場合には、相手側のスローインになります。

バックパス：フロントコートにあるボールをバックコートに返した場合。

3秒ルール：攻撃側の選手がゴール下に色分けされたフリースローゾーンに3秒以上いた場合。

5秒ルール：ボールを両手で持ったまま、5秒たった場合。

攻撃側の選手が、時間かせぎと見なされる行為をした場合、攻撃は相手チームに移ります。

10秒ルール：攻撃側が攻撃を始めてから10秒以内にフロントコートにボールを運ばない場合。

30秒ルール：攻撃側が攻撃を始めてから30秒以内にシュートを打たない場合。20秒たつと、残り時間表示のところがSHOTタイマーに変わります。

バスケットボール用語

スターティング5：試合の先発メンバーのこと。
フォーメーション：攻撃・守備の陣形のこと、それぞれの選手の役割を決めて攻めたり守ったりする。

ボールキープ：ボールを持っていること。つまり攻撃中であること。

インサイド：ゴールに向かって内側にいること。
カットイン：ディフェンスを破ってその内側に入り込むこと。ボールを持って行う場合と持たないで行う場合がある。

フェイク：見せかけのプレイ、相手をけん制し、だますプレイのこと。

シュートカット：シュートを邪魔するためにジャンプしたり、手を伸ばしたりすること。

ステール：パスカットやドリブルカットで相手のボールを奪うこと。

ペネトレイト：ボールを持ったままドリブルでインサイドへ侵入すること。

アリウープ：空中でボールをキャッチして、そのままダンクシュートを叩き込むこと。

ゲームレベルがEASYの時は、ゲームに慣れてもらうために、バックパス以外のバイオレーション、ファールはありません。まずは、EASYでゆっくり練習してから、他のレベルに進むとよいでしょう。

また、「ゲームがうまくなるより、ストーリーの先が見たい」という方はEASYモードにして、試合に勝っている時点でパスをうけたままであれば、時間は進みますので、それを利用して進めばストーリーを見ることができます。(ただしスペシャルエンディングは、見ることはできません。)

ゲームの進め方

試合は基本的にはリーダー画面でのコマンドの入力によって行います。画面上には実行できるコマンドとその操作ボタンが表示され、**+**キーで選手を移動させながら命令可能選手(頭の上に1あるいは2のマークがある選手)にコマンドを与えてゴールを目指します。画面上には実行できるコマンドしか表示されません。

ボールを持っている選手の顔にはボールマークがつきます。

リーダー画面

1Pチームメンバー&ポジション

1P命令可能プレイヤー

1P命令可能コマンド

現在ボールを持っている人を表します



スコア
ボード

残り時間

2P命令可能コマンド

2P命令可能プレイヤー

2Pチームメンバー&ポジション

※10秒ルールに注意!! (P.18)

めいれいかのう
命令可能マーク1・2は攻撃側はボールを持っているプレイヤー、守備側はボールを持っているプレイヤーをマークしているプレイヤーに表示されます。また、命令可能コマンドは最大4つ(A、B、X、Y)まで表示され、ボールの位置や、敵や味方の配置などによってコマンドの内容は変化します。コマンドの成功率はプレイヤーの特徴によって変化します。各プレイヤーの特徴を上手に判断してコマンドを実行するのが勝利へのポイントです。

例えば、背の低いプレイヤーが背の高い選手に対して、パスカットやブロックを仕掛けても成功しにくく、3Pシュートが得意な選手はロングシュートの成功率が高いなど、その選手の特征を把握し、効果的な命令を的確に与えるのが重要です。



こうげきがわ

攻撃側コマンド

ドリブル：ドリブルをします。

パス：味方にパスします。Bマークのついたプレイヤーにパスがいきます。

アシストパス：Xマークのついたプレイヤーにシュートのためのパスをします。

シュート：ゴール下からの通常のシュートを行います。

ミドルシュート：中距離からシュートを打ちます。

3Pシュート：3点取れるロングシュートです。

ソックウ：一気に速攻画面でシュートまで持ち込みます。

キープ＝プレイヤーの移動(ドリブル時)、方向転換(ボールキープ時) 守備側コマンド



しゅび がわ 守備側コマンド

マ - ク: ボールを持った選手の前にプレイヤーを移動
自分のチームの陣地内(センターライン内側)
でのみ有効で、プレイビジュアル画面のマン
ツーマン画面に切り替わります。

チェック: Bマーク、Xマークそれぞれのプレイヤーが
相手に詰め寄り、プレッシャーをかけます。

✚キ一=プレイヤーの移動、方向転換

ワンポイント・アドバイス

試合中の選手の表情は4種類あり、パスを出す時の目安
になります。



ふつつう じょうたい
普通の状態。



ぜっこうちよう かお すべ
絶好調の顔です。全てのプレーに気力満点で
す。



あいて せんしゅ
相手チームの選手がマークについてます。パ
スは通りにくい状況です。



つか ちようし わる かお
疲れて調子の悪い顔です。メンバーチェンジ
をして回復させましょう。

プレイビデオリアル画面がめん

リーダー画面でコマンドを実行すると、7種類の迫力あるプレイビデオリアル画面に切り替わる場合があります。プレイビデオリアル画面には登場キャラクター26人の顔や体格などを忠実に再現してあります。

1. ジャンプボール画面=ゲームスタート時。

試合開始時、両チームから代表選手（ジャンパー）が出て、審判の投げ上げたボールをはたき、自分のチームに最初の攻撃権を取るために行います。はたかれたボールを取ったチームの攻撃から試合は始まります。ゲームでは、各チームのジャンパーはあらかじめ決められており、選手の指定はできません。通常は背の高いプレイヤーがジャンパーになります。ジャンプボール画面で、審判がボールを投げ上げた後、画面中央にYボタンマークが表示されます。このマークが表示された後、素早くコントローラーのYボタンを押します。押すのが早かった方のジャンパーがボールをはたきます。ボールが飛んでいくと、画面はリーダー画面に切り替わり、はいたボールをとったチームのボールキープから試合が始まります。



2. マンツーマン画面^{がめん}＝リーダー画面^{あいて}で相手にマークされた時^{とき}、また相手^{あいて}をマークした時^{とき}（マークコマンド使用時^{がめん}）。リーダー画面で敵にマークされると、マンツーマン画面^{がめん}に切り替わり^{さい}ます。マンツーマン画面^{がめん}は守備側^{しゅびがわ}がボールを奪^{うば}う最大のチャンス、逆に攻撃側^{こうげきがわ}はこの画面^{がめん}をいかに切り抜けるかがポイントとなってきます。

そうさほうほう 操作方法

こうげきがわ 攻撃側

＋ キー：各種^{かくしゆ}フエイント^{ひだり}

左^{ひだり}＝左へ移動^{いどう}してマークをふりきる

右^{みぎ}＝右へ移動^{いどう}してマークをふりきる

上^{うへ}＝（シュート^{しゅーと}を打つと見せかける）

Aボタン：ドリブル（ドリブル中はカットイン）

Bボタン：パス

Xボタン：アシストパス

Yボタン：シュート

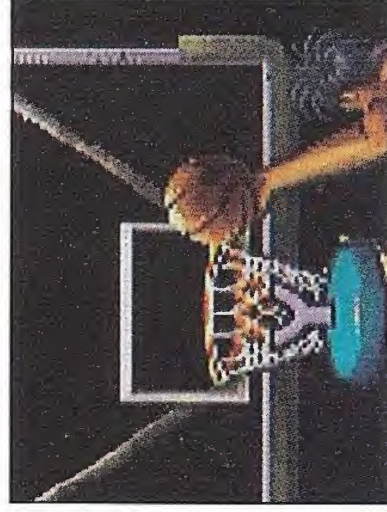


- + キー**：各種ディフェンス
左 = 左方向へのディフェンス、押し続けると左へ移動します。
右 = 右方向へのディフェンス、押し続けると右へ移動します。
上 = 上方向へのディフェンス

- Aボタン：スティール・ボールを奪いにいきます。
Bボタン：チェック(パスを奪おうとします。)
Xボタン：チェック(アシストパスを奪おうとします。)
Yボタン：シュートカット



3. **速攻画面** = ソックウコマンドは、**攻撃側**がバックコートでボールを持った時に出来ます。



ソックウコマンドを押すと**攻撃側**は一定時間ドリブルをして走り、一気にシュートに持ち込みます。守備側はシュート画面でYボタンを押して、シュートカットしにジャンプします。

ワンポイント・アドバイス

ソックウをするとシュート能力の高いプレイヤーなら非常に高い確率で点を取れますが、とても疲れるのでスタミナが大きく減り、何度も使うと、全てのプレイに失敗が多くなります。ここ一番で追いつく、あるいは、つき離す時に使うと良いコマンドです。



4. ゴール下画面こうげきがわ = 攻撃側のポイントガードからのアシストパスがゴール下したに通った時。

ゴール下のプレイヤーにアシストパスが通った時、ゴール下画面になります。攻撃側は**+**キーとYボタンで右、左、真ん中からシュートを打とうとし、守備側はそれに合わせて左右に移動しながらYボタンでブロック、シュートを阻止します。

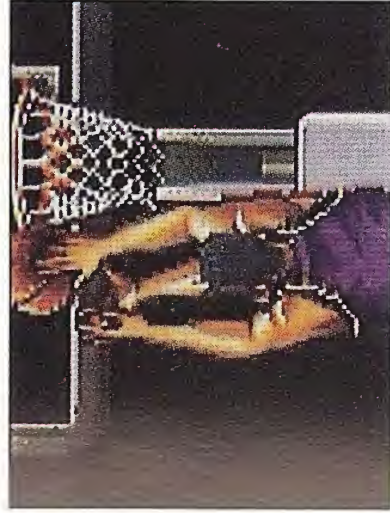


こうげきがわ
攻撃側

+キー：左右で上体をひねります。

Yボタン：シュートを打ちます。

※3秒ルールに注意!! (P.18)

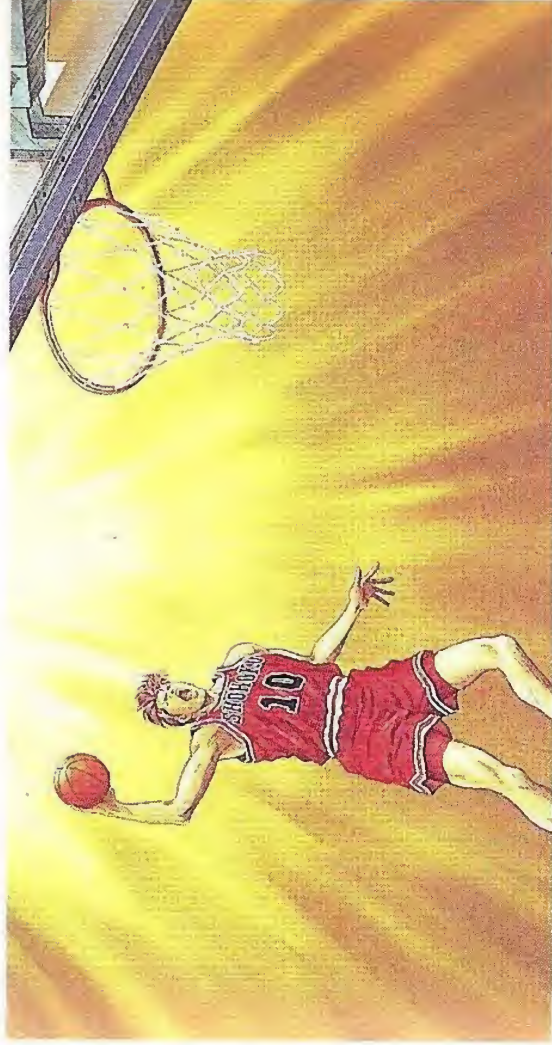


しゅびがわ
守備側

+キー：左右へ移動します。

Yボタン：シュートブロックに飛びます。

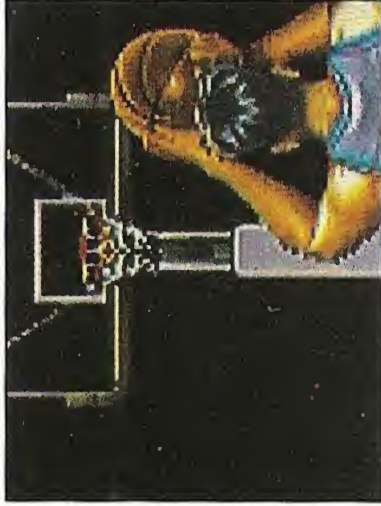
こうげきがわ おな ほうこう
攻撃側と同じ方向にただでシュートの成功率は下がります。



5. ミドルシュート画面＝
 レーダー画面でミドル
 シュートのコマンドを選
 んだ時、またはマンツ－
 マン画面でシュートコマ
 ンドを選んだ時。



6. 3Pシュート画面＝レーダー画面で3Pシュートのコマ
 ンドを選んだ時、またはマンツ－マン画面でシュートコ
 マンドを選んだ時。



ミドルシュートは中距離からのシュートで2点獲得できるシュ
 ートです。3P(スリーポイント)シュートは遠距離からのシュ
 ートで3点獲得できます。

シュートが決まるかどうかは、シュートを打った時のプレイ
 ヤーの位置や能力が大きく影響します。例えば遠距離シュ
 ートの得意な選手はチャンスに強く、入る確率が高くなってい
 ます。また、守備側がシュートカットすれば、入る確率は低
 くなります。

守備側は、シュートカットするプレイヤーがいる時は、シュ
 ート画面に切り替わった瞬間にYボタンを押すと、シュートカッ
 トしやすくなります。

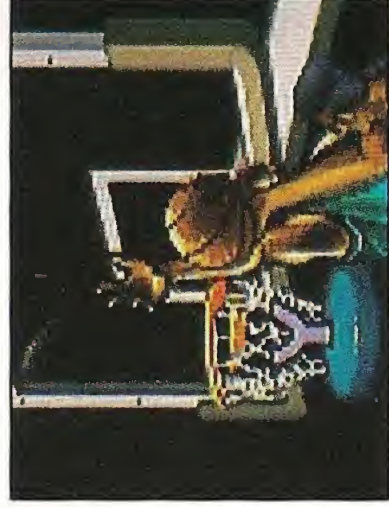
7. レイアップシュート画面^{がめん}=リーダー画面^{がめん}、またはマンツーマン画面^{がめん}でアシストパスコマンド^{とま}を選んだ時。

アシストパスがうまく通ると、ランニングダブスキャッチ^かのビジュアルシーンからレイアップシュート画面に切り替わりま

す。



守備側^{しゅびがわ}は、シュートブロック^{がめん}するプレイヤー^{しゅかん}がいる時は、レイアップシュート画面^{がめん}に切り替わった瞬間^{とき}にYボタンを押すと、ブロックしやすくなります。



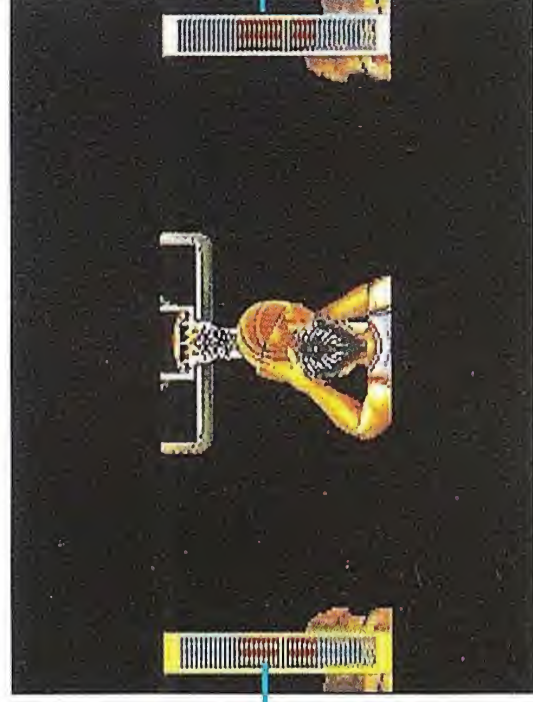
シュートが決まるかどうかは、走り込んだ時の守備側のフォーメーション^{しゅびがわ}、シュートを打ちに行く選手^{せんしゅ}の特徴^{とくちゆう}で変わります。また、守備側^{しゅびがわ}がブロックに飛んでも、ダンクシュート^きが可能^{かのう}な選手^{せんしゅ}はブロックをかわしてシュートを決めます。(P.37スペシャルテクニク伝授参照)

8. リバウンド画面=シュートがはずれた時。
 シュートがはずれると、リバウンド画面に切り替わります。
 画面中央にAボタンが出たら、Aボタンを連打し、相手を押し退けてください。その後、Yボタンが表示されたら、Yボタンを押してジャンプ、ボールを取りに行きます。
 リバウンドは身長の高い選手、リバウンドの得意な選手が有利ですが、身長の高い選手でもAボタンの連打で相手を押し退け、ボールの真下へ入るように入ればボールを取ることも可能です。



9. フリースロー画面=相手チームが反則をした場合。
 あいて 相手チームが反則をした場合にフリースローが与えられるこ
 とがあります。画面左側には自信のあらわれのメンタルゲ-
 ジが、画面右側には腕や力のタイミングを示すテクニカルゲ-
 ジが表示され、それぞれのゲ-ジ内をバーが移動しています。
 両方のゲ-ジが真ん中付近で止まるようにタイミングを合わ
 せてYボタンを押します。止まったバーの位置によってシ-
 ャートは成功したり失敗したりします。

※この時、桜木花道は原作通り下手投げでフリースローを行
 います。



メンタルゲ-ジ

テクニカルゲ-ジ

※5秒ルールに注意!!

(P.18)



タイムアウト・メンバーチェンジ

ボールをコートの外からコート内にパスするスローインの時に、SELECTボタンを押すと、タイムアウト(作戦タイム)をとったり、メンバーチェンジができます。

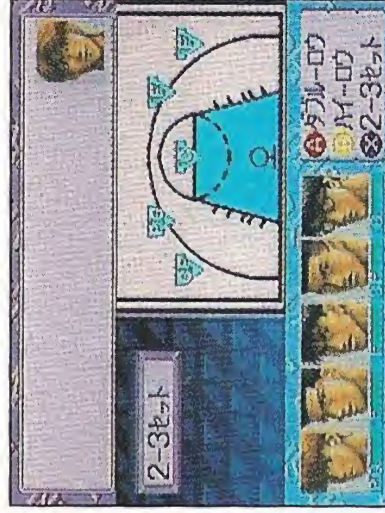
タイムアウトでは、オフエンス・ディフェンスのフォーメーションを変更したり、個人データやチームデータを参考にしながらメンバーチェンジを行ったりすることができます。

(タイムアウト中はYボタンがキャンセルになります。)

※前半2回、後半2回、延長戦では1回だけ使えるコマンドです。

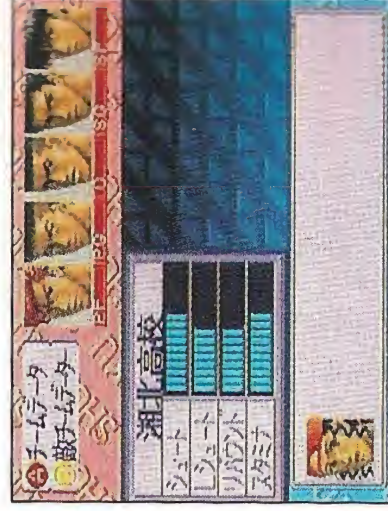
さくせん 作戦

アドバイス聞きながら、試合中のフォーメーションの立て直しをはかります。敵のオフエンス・ディフェンスに対抗するフォーメーションに組み直したり、選手の疲労度や得意な攻撃を活かせるフォーメーションを組んだりします。



しょうほう 情報

チームデータや個人データを見ることができます。チームデータで両チームの比較、個人データで現在までの選手のプレー結果やスタミナを調べて、メンバーチェンジをします。



せいせき 成績

現在までの両チームのプレー結果と得点と交互に見ることができます。

メンバーチェンジ

コート内のメンバーチェンジする選手を \oplus キーで選び、Aボタンで決定します。「このメンバーでいいか?」というメッセージが出たら「はい」を選び、Aボタンを押せばメンバーチェンジは完了です。

ワンポイント・アドバイス

選手のスタミナに注意！各選手には、それぞれ能力にあったスタミナがあります。それぞれのプレーごとに減っていく、残り少なくなると、プレーの失敗が多くなります。そんな時は迷わずメンバーチェンジ。残りスタミナは作戦タイムで見ることができ、プレー中の顔でも判断できます。

攻撃側フォーメーション

ギブ&ゴー・オフエンス：パスで相手ディフェンスを揺さぶります。

スプレッド・オフエンス：外側からのシュート狙いと見せかけて、相手ゾーンを広げさせてスキをつきます。

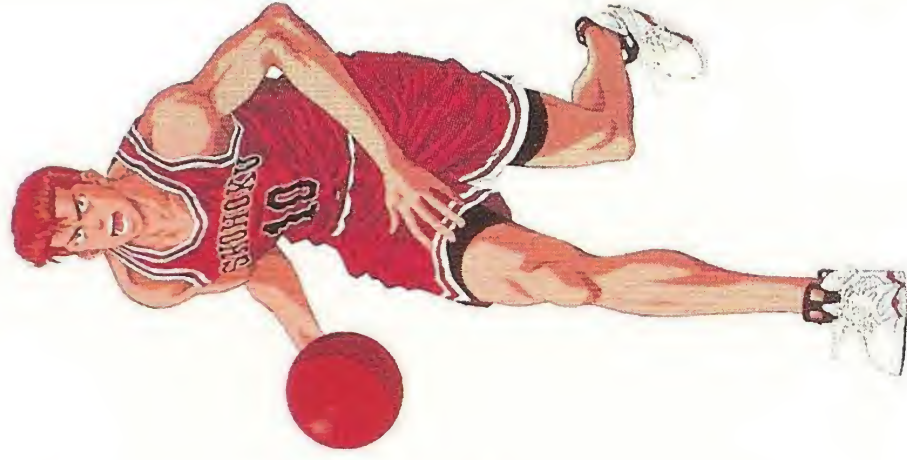
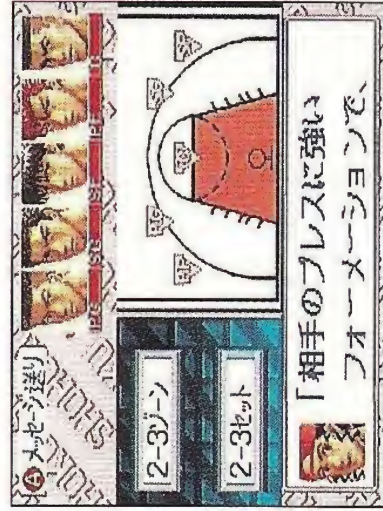
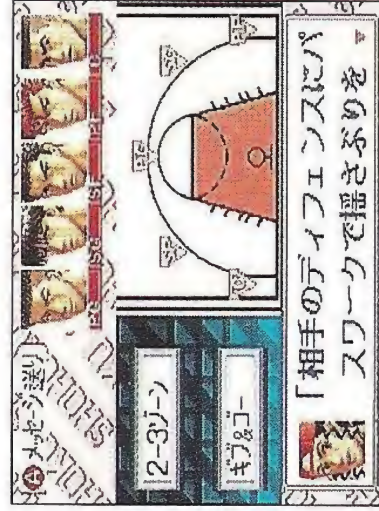
ダブルロウ・オフエンス：奥の2人がポスト下の好ポジションを目指し、外側の選手がフリーから3P・ミドルシュートを狙います。

ハいろウ・オフエンス：フリースローラインの選手をキーとするオフエンス、疲れてきた時に有効な作戦です。

2-3セット：相手のプレスに強く、フリーでパスを出せるオフエンスです。

1-4セット：センターのポイントガードをキーに動くフォーメーション、オープン攻撃とのタイミングがポイント。

アイソレーション：敵のマンツーマンディフェンスに対抗するオフエンスです。



しゅび がわ

守備側フォーメーション

2-3ゾーン：リバウンドが取りやすく、ゴール下やエンドラインからの攻撃に有利なディフェンス。

3-2ゾーン：オフエンスの前列3人にマンツーマンでディフェンスできます。

1-3-1ゾーン：ポストマンを中心にした攻撃に有効なディフェンス。

ボックス&ワン：1人がマンツーマン、残り4人がゾーンディフェンスでゴール下を守ります。

1-2-2ゾーン：2-3セット、スプレッドオフエンスに有効なディフェンス。

トライアングル・2：前3人がゾーン、後ろ2人がマンツーマンのディフェンス。

マンツーマン・ハーフ：オフエンスがセンターラインを越えた時にマンツーマンで守るディフェンス。スタミナが減りやすい。

マンツーマン・オールコート：コート全体でマンツーマンディフェンスをします。スタミナがととも減る。



ストーリーモードの特訓^{とつくん}

ストーリーモードには、4つの試合^{しあい}の他に、チームや個人データ^{こうじよう}を向上させる5つの特訓^{とつくん}があります。
 リバウンドやレイアップシュート、マンツーマンなどの特訓^{とつくん}を行い、良い成績^{せいせき}を上げると、その後の試合^{しあい}で大きく効果を発揮^{はつ}します。

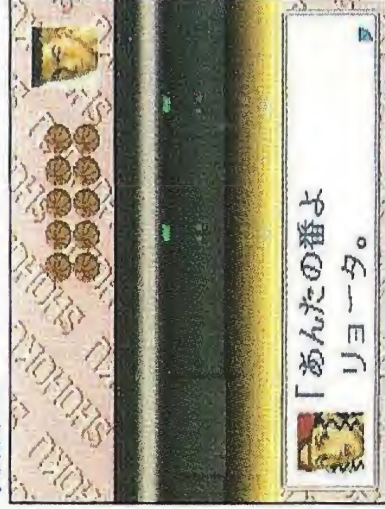
特訓^{とつくん} 1



特訓^{とつくん} 2



特訓^{とつくん} 3



特訓^{とつくん} 4

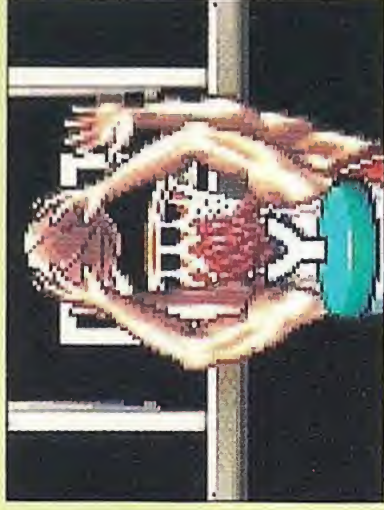


スペシャルテクニック伝授^{でんじゆ}

ぜっこうちよう^みのかが 絶対調を見逃すな!

各キャラクターが時々^{ときどき}見せる^み気合^{きあ}いの入^{はい}った顔^{かお}は絶対調^{ぜっこうちよう}の証^{あかし}。この時には全^{ぜん}てのプレイ^{プレイ}において大活躍^{だいかつやく}をします。

そのプレイヤーにボール^{ボール}を集め^{あつめ}れば大逆転^{だいきてん}も可能^{かのう}です。絶対調^{ぜっこうちよう}になる時^{とき}は26人^{にん}それぞれに決ま^{きま}っているので、その条件^{じょうけん}をみつ^{つか}けて、うまく使う^{つかう}のが勝利^{しょうり}へのカギになるでしよう。



Yボタンを押せ!

シュート画面^{がめん}に出^でるYマーク。あれは、守備側^{しゅびがわ}だけのものじゃない。シュートした側^{がわ}も、もう一度^{いちど}ここでYボタンを押すと、シュートが決まりやすいぞ! シュート画面^{がめん}でYが見えたらすかさずボタンを押して、ディフェンスをかわすんだ。



バンダイファミコンクラブ

03-5828-3333

ゲームについてのご質問は、
[受付時間/月～金曜日(除く祝日) 10～16時]にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
- 受付時間外の電話は、おさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発生見られる場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社までご一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際には、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関東)東京都台東区駒形2-5-5
☎111-81

☎03-3847-6666

(関西)大阪市北区豊崎4-12-3
☎531

☎06-375-5050

(中部)名古屋市昭和区御器所
3-2-5 ☎466

☎052-872-0371

- 電話受付時間 月～金曜日(除く祝日)10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン[®]は任天堂の商標です。

発売元

株式会社バンダイ

玩具第3事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81